N. 7 - LIRE 12.000

Commodore 64 Club

ESCLUSIVO !
Un vero "Trivial" per C/64-128

- Cover
- Parsley
- Dalto
- Nebraska Joe
- Megakeys
- Quickdos

systems

Commodore Club - Dir. Resp. A. Ronchetti - Edizioni Systems Editoriale srl - Via Mosè, 18 - 20090 Opera (Milano) Tel. 02/5242743 - Reg. Trib. MI - n. 104 del 25/2/84 - Distr. MePe

C 64

Cover

Una simpatica presentazione che vi intratterrà con stupefacenti effetti grafici ed una strabiliante musichetta di sottofondo.

Tale programma è una presentazione del contenuto della cassetta e, una volta terminata tale presentazione occorrerà spegnere il computer, riaccenderlo e caricare tutti i programmi con il comando BASIC 'LOAD'.

Parsley

In piena era Mike Bongiorniana non poteva mancare un trivia-game; un programma cioè in grado di porre al giocatore una serie di domande di varia natura ed ovviamente, capace di gestire anche più di un 'concorrente'.

Ispirato a 'Trivial Pursuit', famoso gioco da tavolo che troneggia ormai da parecchi anni nelle migliori famiglie di giocherelloni, Parsley antepone al movimento puro, tipico di un classico shoot'em up, la staticità di immagine, adeguata ad un gioco puramente riflessivo. Tale infatti è la filosofia di questo grandioso prodotto: concentrare l'attenzione del giocatore verso la risoluzione dei quiz proposti di volta in volta, lasciando cadere in secondo piano il fine vero della partita.

Una volta caricato il programma verrà visualizzata una presentazione dalle eccezionali qualità grafiche e sonore; tale presentazione offre una piccola introduzione al gioco e la possibilità di scegliere il numero di giocatori, variabile da 1 a 4 e selezionabile con i tasti F1 per un giocatore, F3 per due giocatori, F5 per tre giocatori ed F7 nel caso che i giocatori siano quattro; immediatamente dopo aver scelto il numero di partecipanti si passa ovviamente alla selezione del personaggio con il quale si intende giocare; i personaggi selezionabili sono: Parsley, una graziosa ed intelligentissima ragazza; abilissima nella risoluzione dei più svariati test vi guiderà in tutte le fasi del gioco. Mugsy è il secondo personaggio chiave; un distinto gentleman appassionato a tutti quei giochi che stimolano la creatività umana. Lizzy è l'altra donna del gruppo; appellarsi a lei nelle situazioni più disperate significa quasi certamente avere la certezza di riuscire nei propri compiti. Infine, ma non ultimo, il polivalente Freddie; specialista nel far fronte sempre e comunque agli imprevisti che spesso si presentano in queste situazioni. E' ovvio che ciascun giocatore può scegliere un solo personaggio e che ogni personaggio può essere scelto da un solo giocatore.

Una volta superata la fase iniziale di scelta si entra nel vivo del gioco; a turno ogni giocatore risponderà ad una serie di domande riguardanti diversi argomenti. Il giocatore si trova su una scacchiera; un tiro di dado gli dirà di quante caselle si potrà muovere, in senso orario oppure antiorario a seconda che scelga l'opzione 'Vero' o 'Falso'. La casella di destinazione indica anche la categoria della domanda che verrà posta.

Alle domande si dovrà rispondere semplicemente con 'Vero' se si intende accettare la soluzione offerta dal computer oppure 'Falso' se si pensa che una eventuale soluzione successiva possa essere quella giusta. La selezione avviene semplicemente tirando il joystick a destra per scegliere la opzione 'Vero' oppure a sinistra per scegliere 'Falso'.

Lo scopo finale del gioco è quello di conquistare le quattro chiavi poste agli angoli

della scacchiera; per far questo occorrerà manovrare le scelte di direzione per portarsi successivamente su tutti i quattro angoli e, ovviamente, rispondere correttamente alle domande presentate.

Terminiamo questa breve descrizione dicendo che questo programma non mancherà certo di divertirvi quando avrete voglia di abbandonare per un attimo la frenesia dei videogame nevrotici e di tuffarvi in sfide appassionanti tra voi ed i vostri amici.

Dalto

Titano, la grande luna di Saturno, dormiva placidamente, tuffata nel buio cono d'ombra proiettato dal maestoso pianeta che, come in una pesante notte tempestosa, copriva il cielo stellato ed il cuore del pilota.

Lentamente il pesante veicolo da trasporto si muoveva sulla superficie della grande luna, verso il piccolo cratere solcato, solo un mese prima, dalla astronave madre dei coloni terrestri. Non dovevano atterrare in quel posto ma una improvvisa avaria li aveva costretti ad un atterraggio di emergenza.

Ma qualcosa laggiù si era svegliato; l'uomo, così ansioso di sapere si era immediatamente reso conto... ora sapeva di non essere solo. Un mortale cerchio alieno circonda ora la fragile missione colonizzatrice terrestre che rischia di cadere da un momento all'altro; forse non esiste già più; migliaia di piccole astronavi circondano la nave madre terrestre ed attaccano continuamente, cercando di sfondare le esili difese umane. Il consiglio superiore aveva immediatamente ordinato alla base suprema di Europa, la bella colonia di Giove, di inviare su Titano una astronave da trasporto, contenente i pezzi necessari alla riparazione della nave madre e qualche caccia per spezzare il malvagio anello di morte.

I caccia inviati dalla federazione terrestre sono di un modello avanzatissimo, che possono essere teleguidati dalla grande astronave da carico; hanno un volume di fuoco impressionante ed una autonomia di volo pressochè illimitata ma, date le precarie condizioni di volo, possono essere disintegrati anche dalla più piccola collisione. Titano è anche conosciuto come 'il satellite delle meteore' che si muovono ad una velocità impressionante sulla superficie del pianeta.

Il compito del pilota sarà quindi quello di spezzare lo schieramento alieno utilizzando i tre caccia in dotazione e di arrivare fino alla astronave madre, sperando che nel frattempo non sia caduta nelle mani del nemico. Per fare ciò utilizzerete il joystick in porta 2 e muoverete il caccia sulla superficie di Titano, cercando di abbattere tutti i nemici che vi troverete di fronte. Attenzione però, la civiltà che si è risvegliata su Titano non è così limitata come si pensava all'inizio e potrebbe anche pensare di arrivare sulla terra.

Titano.

Il piccolo sole spunta dietro Saturno e colora di rosso il grande arco visibile del pianeta. Gli anelli splendono nella luce del mattino e colorano il cielo di una pallida luce blu.

All'orizzonte qualcosa comincia a muoversi.

Nebraska Joe

Nebraska Joe è un tipo simpatico, ama l'avventura e la tranquillità come se fossero

la stessa cosa; ha girato il mondo con la facilità di chi gira le pagine di una rivista per evitare la pubblicità.

Nebraska Joe è stato in Africa ed in India; in Russia, in America e in Europa e forse persino sulla Luna ma non si sarebbe mai aspettato di trovarsi coinvolto nella più grande avventura proprio nel suo giardino, che vede amorevolmente coltivate le più belle piante del mondo.

Erano ormai le dieci del mattino e Nebraska Joe voleva terminare la potatura delle rose prima di mezzogiorno ma un improvviso temporale lo costrinse a dover rimandare 'le grandi agrimanovrè, come lui le chiamava; e passarono così due giorni durante i quali la pioggia non accennava a smettere.

Già dalla prima notte una serie di rumori provenienti dal giardino lo avevano svegliato, probabilmente qualche cane randagio.

La seconda notte gli stessi rumori si ripresentarono, stavolta più accentuati e potenti, come se una potente trivella stesse perforando il terreno sotto la sua casa e così uscì a vedere; la pioggia torrenziale impediva quasi di camminare e la notte appariva ancora più buia quando un lampo squarciava le tenebre ed abbagliava il povero Nebraska Joe.

Le rose si muovevano... ma non era il vento; improvvisamente una sensazione già mille volte provata: quando si gettava da un aereo in fiamme oppure quando si era tuffato dalla scogliera di Acapulco... stava cadendo.

L'oscurità era totale e solo dopo qualche minuto Nebraska Joe riuscì ad adattare la propria vista all'ambiente che lo circondava, come gli avevano insegnato i monaci del Tibet. Era improvvisamente piombato in un mondo da incubo; caverne immense ed interminabili costruite da una mano non umana e popolate da strani esseri di natura non certo benigna.

Nebraska Joe non è tipo da perdersi d'animo ed inizia l'esplorazione, alla ricerca di qualcosa che lo possa aiutare a risolvere questo piccolo mistero.

Per giocare inserisci il joystick in porta 2 ed utilizzalo per muovere il protagonista nelle direzioni consentite dall'ambiente circostante. la barra spaziatrice servirà per abilitare il buon Nebraska Joe all'utilizzo dei vari oggetti che troverà lungo il cammino ed il tasto FIRE servirà appunto ad usarli.

Si tratta sostanzialmente di un gioco di esplorazione ambientato in un ipotetico e vastissimo sotterraneo; nella porzione sinistra dello schermo abbiamo l'ambiente vero e proprio, mentre sulla destra troviamo le informazioni relative alle condizioni vitali di Nebraska Joe, assieme ad uno schermo che indica la parte di sotterraneo visitata.

Nebraska Joe è un tipo simpatico; comincia a camminare nelle tenebre e pensa alle rose che deve ancora terminare di potare.

Megakeys

Da qualche anno a questa parte chi passeggia per il centro di una città si trova quasi irresistibilmente attratto dalle vetrine che utilizzano, per incrementare ulteriormente la loro pubblicità, un dispositivo a 'scrolling' di testo su una matrice di led (diodi luminosi). Tale dispositivo utilizza un microcomputer ed un po' di memoria per presentare vari messaggi pubblicitari che si muovono in tutte le direzioni; chi dei nostri lettori ha avuto occasione di venirci a trovare in redazione ha senz'altro notato la presenza di uno di questi marchingegni giusto nel corridoio d'ingresso.

Sempre restando fedeli alla nostra condotta, che ci ha visto preferire programmi di

interesse generale, piuttosto che prodotti specializzati e riservati solo ad una categoria di persone; abbiamo comunque pensato di produrre Megakeys; software destinato alla realizzazione di presentazioni e 'copertine' grafiche e sonore.

Con Megakeys è infatti possibile definire un testo scorrevole dal margine destro dello schermo a quello sinistro; il tutto con un piacevole sottofondo musicale selezionabile tra 3 motivi predefiniti e contenuti nel disco.

Ma entriamo in dettaglio e vediamo le possibilità offerte da questo prodotto:

Una volta caricato il programma e dato il RUN, verrà visualizzata una breve presentazione; per passare alla fase operativa sarà sufficiente premere il tasto FIRE del joystick in porta 2. Il menù visualizzato ora prevederà le seguenti scelte:

- MESSAGE - gestione del messaggio da visualizzare.
- DRIVE - operazioni finali di salvataggio e generazione dei file eseguibili.
- MUSIC - caricamento di una delle tre musiche di sottofondo selezionabili.
- EXIT - restituisce il controllo al BASIC.

Vediamo in dettaglio queste operazioni:

MESSAGE. Una volta scelta questa opzione verrà visualizzato un altro menù di scelta che prevede altre quattro possibilità. La prima, TEXT, attiva un piccolo text editor per la memorizzazione di un breve testo di presentazione (quello che poi verrà visualizzato nel programma finale. L'opzione COL/SPE serve per definire i colori di visualizzazione del messaggio e la sua velocità di scorrimento; attivando questa scelta si aprirà un nuovo menù che consentirà la scelta dei colori (KEYS e BKGN rispettivamente per i caratteri e per lo sfondo), la bassa od alta velocità (SLOW/FAST) oppure di tornare al menù MESSAGE. DISPLAY consentirà di visualizzare il testo così come apparirà nel prodotto finale; OPTION invece riporterà il programma alla presentazione del menù principale.

DRIVE. Anche questa opzione visualizza un menù secondario, orientato soprattutto alla gestione del file eseguibili da generare; DEMO infatti provvede alla creazione di un file che, una volta lanciato, presenta ciclicamente il testo precedentemente selezionato, accompagnato dalla musica scelta; LOADER crea invece un file che visualizza comunque il testo scorrevole, ma che, una volta premuto il tasto FIRE del joystick, carica un secondo file il cui nome è definibile appena si sceglie l'opzione LOADER; DISPLAY come già visto in precedenza visualizza come apparirà il prodotto finito; OPTIONS ritorna al menù principale.

MUSIC. Tramite questa opzione è possibile caricare una musica predefinita da utilizzare come sottofondo; è possibile scegliere fra tre piacevoli motivi, tutti da ascoltare ed intitolati TUNE#1, TUNE#2 e TUNE#3.

EXIT. Questa opzione è utilizzata per uscire dal programma e restituire il controllo al BASIC; in genere al termine della elaborazione, quando tutto il lavoro è stato fatto.

Ovviamente l'uso di questo programma consente una infinità di applicazioni, limitate solo dalla fantasia di chi lo utilizzerà, e comunque i risultati sono facilmente riscontrabili e non mancheranno di stupirvi... non diciamo altro.

Quickdos

Le statistiche parlano chiaro; migliaia di programmatori rischiano l'infarto ogni anno quando, dopo una intensa giornata di lavoro, vedono lampeggiare il led rosso del drive che indica inesorabilmente un errore; il rischio cresce ulteriormente durante le preziosissime operazioni di salvataggio di imponenti elaborazioni.

Tutti sanno infatti quanto sia laboriosa la comunicazione con il drive e considerando che la memoria di massa costituisce, per ovvi motivi, parte integrante del sistema di elaborazione, sembra assurdo come il C64 non possieda una serie di istruzioni in grado di controllare il disk drive in tutte le sue funzioni; rammentiamo comunque che il BASIC 2.0 adottato dalla Commodore per la gestione del Vic 20 e del C64 era orientato principlmente alla gestione del registratore a cassette e che quindi l'utilizzo del drive doveva avvenire, escluso i comandi di sistema LOAD, SAVE e VERIFY, esclusivamente mediante un'adeguata gestione di file e canali di controllo.

Chi ha avuto modo di lavorare con il BASIC 4.0 sa quanto possano essere comodi comandi che mostrino la directory del disco senza influenzare minimamente i programmi oppure che visualizzino lo stato del disco (che con il BASIC 2.0 è possibile solo in fase di esecuzione dei programmi); la filosofia di Quickdos è proprio questa: evitare al programmatore l'oneroso compito di gestirsi i file da aprire per comunicare con il disco.

Quickdos aggiunge al BASIC 2.0 il comando:

DOS"

che invia al disco la stringa presente dopo le virgolette.

Si può agire in tre modi differenti:

1) Inviando il comando senza alcuna stringa verrà visualizzato lo stato del disco, in modo da poter leggere ed interpretare un eventuale errore. Ricordiamo che gli errori vengono segnalati dal drive rispettando il seguente formato:

nn,error,tr,se

dove 'nn' è il codice identificativo dell'errore; 'error' specifica il tipo di errore ed è strettamente collegato con 'nn'; 'tr' e 'sè indicano rispettivamente la traccia ed il settore nei quali si verifica l'errore; se però 'nn' vale 01, 'tr' indica il numero di file cancellati da un'eventuale operazione di 'scratch' (cancellazione).

2) Inviando il comando

DOS"$

verrà visualizzata la directory del disco (notare che '$' è l'unica stringa che non verrà mai inviata al drive).

3) Inviando il comando

DOS"diskcmd

Quickdos invierà la stringa 'diskcmd' al controller del disk drive che provvederà ad interpretarla e ad agire di conseguenza.

Ricordiamo i principali comandi che possono essere inviati al drive:

a/ DOS "n:nome,id - formatta il dischetto inserito nel drive con il titolo 'nomè ed indentificatore 'id'

b/ DOS "n:nome - cancella la traccia 18 ed azzera la BAM, inizializzando il disco con il titolo 'nomè.

c/ DOS "i - inizializza il drive e porta la testina di lettura/scrittura sulla traccia 18.

d/ DOS "v - esegue un 'VALIDATE' del disco; sistema cioè la BAM secondo i file che sono attualmente allocati.

e/ DOS "s:nome - cancella il file nome dalla directory del disco.

f/ DOS "r:newnome=oldnome - cambia il nome del file 'oldnomè in 'newnome'.

Rimandiamo comunque il lettore al manuale allegato al disk drive per una spiegazione più dettagliata e soprattutto più completa di tutte le operazioni che possono essere eseguite dal drive e che ovviamente Quickdos consente.

N. 7 - LIRE 12.000

Commodore 64 Club

Commodore Club - Dir. Resp. A. Ronchetti - Edizioni Systems Editoriale srl - Via Mosè, 18 - 20090 Opera (Milano) Tel. 02/5242743 - Reg. Trib. MI - n. 104 del 25/2/84 - Distr. MePe